

Manual de Usuario

Teléfono IP Grandstream GXP-2000, 2010 y 2020



Versión del 9 de febrero de 2009

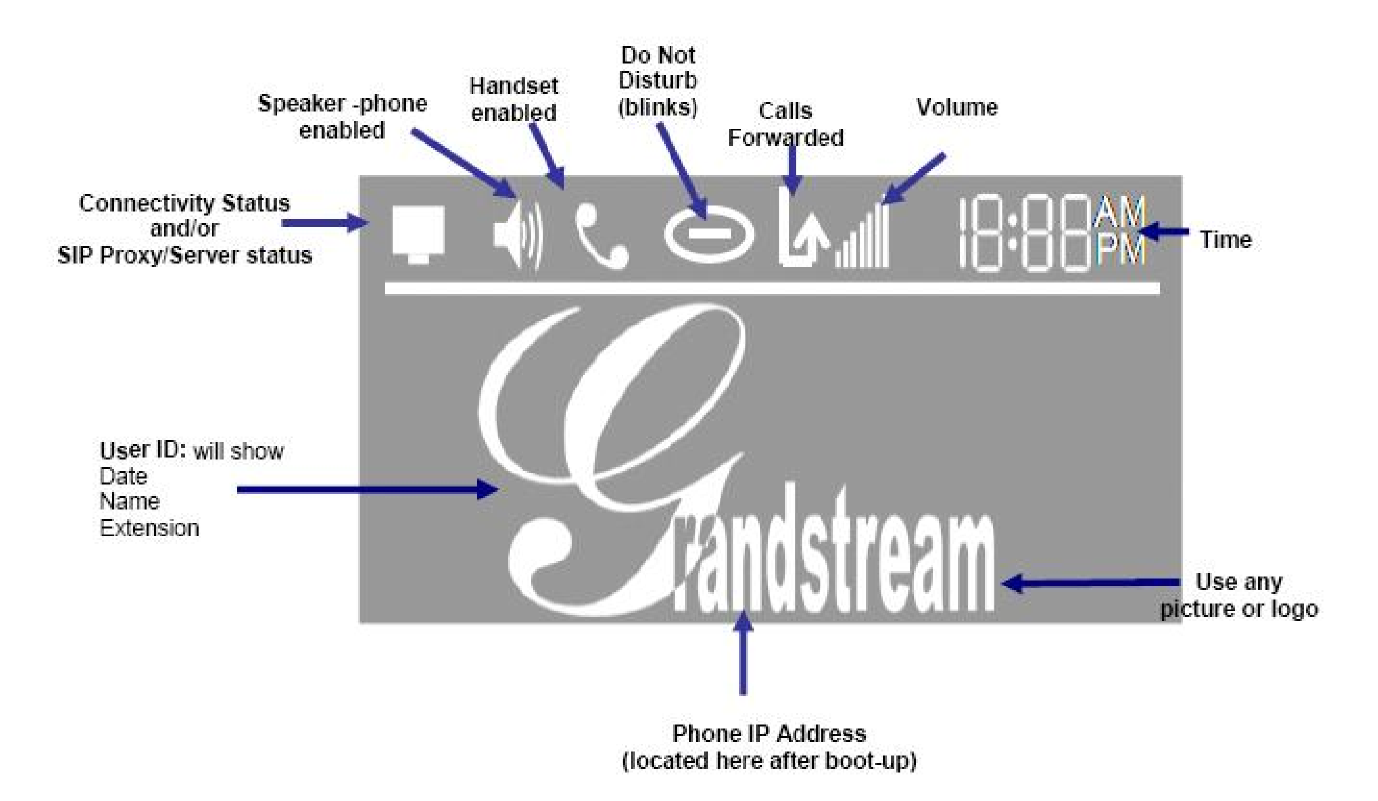
Ilustración del teléfono

La foto a continuación ilustra la apariencia del teléfono IP GXP-2000 entregado en sus oficinas.



Descripción de cada uno de los Iconos de la Pantalla y Botones del teléfono IP

1. Pantalla



Icono	Descripción
	Indica el estado de la conexión de red. Apagado: si no hay conexión Parpadea: cuando está tratando de obtener una dirección IP Borde encendido: cuando está conectado a la red pero no está conectado a la central Encendido: cuando está todo bien
	Condición del Parlante y Auricular Flash: cuando el teléfono suena OFF: cuando el parlante y auricular están apagados ON: cuando el parlante y auricular están encendidos
	Aparece cuando el auricular esta descolgado. Desaparece cuando el auricular esta colgado.

	Parpadea cuando está activo el modo de “no molestar”. Se activa y desactiva presionando el botón **MUTE/DEL**.
	Indica que está activado el desvío de llamadas
	Escala del Volumen del auricular y del parlante. Se puede ajustar de 0 a 7 el volumen.
	Reloj

2. Botones

Botones	Descripción
LINE1 - LINE4	Se usan para tomar llamadas que están entrando, o para tomar una línea nueva para hacer una llamada.
Arriba	Se usa para subir el volumen o moverse por las opciones del menú. También sirve para ver la lista de llamadas perdidas, cuando las haya.
Abajo	Se usa para bajar el volumen o moverse por las opciones del menú.
Menú (botón redondo)	Sirve para accesar el historial de llamadas. Presione el botón dos veces, luego aparece una lista de opciones, presione las flechas para seleccionar y menú para entrar en alguna de ellas: Received Calls: lista de llamadas recibidas Dialed Calls: lista de llamadas hechas Missed Calls: lista de llamadas perdidas En cada una de las listas puede usar las flechas para moverse. Para ver detalles sobre una llamada oprima **Menú** una vez. Para marcar el número seleccionado oprima el botón **Menú** dos veces. Este botón tambien permite entrar a otras configuraciones del teléfono pero estas solo debe cambiarlas un técnico.
TRNF	Transfiere la llamada a otra extensión. Para transferir una llamada sin anunciar: 1. Presione **TRNF**

	2. Marque la extensión 3. Presione **SEND** Para anunciar y después transferir: Suponga que tiene una llamada en LINE1 1. Presione **LINE2** para pasarse a la otra línea 2. Marque la extensión de la persona a quien quiere anunciar la llamada 3. Presione **SEND** 4. Anuncie la llamada 5. Para transferir presione **TRNF** y **LINE1.** Si no desea transferir cuelgue la segunda llamada y presione **LINE1** para regresar a la llamada original.
CONF	Establece una conferencia entre usted y un máximo de 4 personas. Esta función de conferencia es a nivel de teléfono y es diferente de la función de conferencia que existe en las centrales PBX Virtual. 1. Llame a la primera persona 2. Presione **LINE2** para obtener tono en otra línea y llame a la segunda persona. 3. Continúe llamando a las demás personas 4. Oprima **LINE1** para regresar a la primera persona 5. Oprima **CONF** y **LINE2** para incluir a la segunda persona en la conferencia. 6. Continúe presionando **CONF** y **LINE3** para añadir a la tercera y **CONF** y **LINE4** para la cuarta persona. 7. Para terminar la conferencia cuelgue. Si desea terminar la conferencia sin colgar, puede presionar la tecla **HOLD**, esto hace que acabe la conferencia pero deja todas las llamadas en espera.
MSG	Al presionar este botón el sistema le solicitara la clave del buzón para poder ingresar y escuchar los mensajes.
MUTE/DEL	Si está en medio de una llamada este botón evita que la otra persona escuche lo que usted habla. Presione una vez para activar y otra vez para que le escuchen de nuevo. Cuando el teléfono está timbrando, presione una vez para rechazar la llamada. Cuando el teléfono no está en uso, presione para activar el modo de “No molestar”. En este modo todas las llamadas que entren son rechazadas automáticamente, el teléfono no timbra, y se enciende un indicador en la pantalla. Presione de nuevo para desactivar. También sirve para borrar dígitos al marcar.
HOLD	Este botón pone la llamada en espera.
SPEAKER	Activa/Desactiva el altavoz. También se puede usar para colgar la llamada.

SEND	Use este botón para iniciar la llamada inmediatamente después de marcar; de otro modo el teléfono espera 4 segundos antes de iniciar la llamada. También sirve para volver a llamar al último número marcado (Redial). Cuando se están revisando las llamadas recibidas o llamadas hechas, se usa para indicarle al teléfono que marque el número seleccionado.

3. Otras funciones

3.1 Desvío de llamadas

Desvío permanente: marque *27 y la extensión a la que quiere desviar y luego **SEND**. Por ejemplo para desviar a la extensión 13 marque *2713. Esto desvía todas las llamadas siempre.

Para cancelar el desvío permanente: marque *27.

Esta es una función de la central telefónica y puede ser modificada por el administrador remotamente.

Desvío en caso de que no conteste: marque *92, espere el tono, marque la extensión a la que quiere desviar y luego **SEND**. Esto desvía la llamada sólo si usted no contesta después de 4 timbradas.

Para cancelar el desvío: marque *93.

Esta es una función del teléfono y sólo se puede activar o desactivar desde el mismo.

3.2 Casillero de voz

Cuando hay mensajes en el casillero el teléfono tiene una luz roja encendida. Además cuando uno levanta el teléfono suena un tono especial. Ese tono especial no evita que uno pueda marcar normalmente, es nada más un aviso.

Para revisar los mensajes puede marcar *97 o presionar el botón MSG. Debe digitar la contraseña y luego la tecla #. Siga las instrucciones. El sistema permite guardar los mensajes para poderlos escuchar después pero es importante borrar los mensajes que ya no se necesitan para que no se llene el casillero, que tiene un límite de 100 mensajes.

La contraseña inicialmente es el mismo número de extensión de la persona. Para cambiarla entre al casillero luego marque 0 luego marque 5 y siga las instrucciones.

Para cambiar el mensaje que suena cuando la gente entra al casillero: ingrese al casillero, luego marque 0 luego 1 y sigua las instrucciones. Se recomienda grabar algo como "Este es el casillero de Juan Pérez, no puedo atender en este momento, deje un mensaje

después del tono". El único mensaje que se usa es el de no disponible, el de ocupado no se usa.

3.3 Voceo e intercomunicador

El voceo permite hacer un anuncio a uno o más teléfonos sin que la otra persona pueda hablar con uno. El intercomunicador permite iniciar una llamada con una o más personas en la que todos pueden hablar y escuchar.

Para poder usar esta función con varias personas primero debe haberse definido en la central los grupos de personas.

Para hacer un voceo a un grupo, digamos el grupo 2, marque: 6*2*. Si fuera al grupo 3 se marca 6*3*.

Para hacer un voceo a una extensión marque 6* + <número de extensión>. Por ejemplo a la extensión 25 marque 6*25. Nótese que en el voceo la otra persona le escucha a usted pero usted no la escucha a ella.

Para iniciar una llamada intercomunicador con el grupo 1 marque 7*1*, grupo 2 marque 7*2*, etc.

Para hacer una llamada intercomunicador a una extensión marque 7* + <número de extensión>. Por ejemplo a la extensión 25 marque 7*25

3.4 Halar llamadas

Para tomar una llamada que está timbrando en otro teléfono, desde su teléfono marque *8 <SEND>. Esto sólo funciona si los dos teléfonos pertenecen al mismo grupo, esto se puede consultar con el administrador de la central.